REVISTA MENSUAL DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO

REVISTA OFICIAL: N64 | GB COLOR | GAMECUBE | GB ADVANCE

Nintendo® Acción

HOBBY PRESS

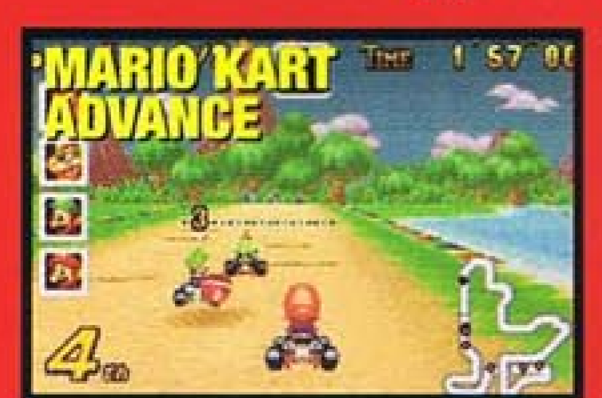
LOCOS POR GAME BOY ADVANCE

DESCUBRE LA CONSOLA Y SUS MEJORES JUEGOS

TODOS LOS JUEGOS POKéMON COMENTADOS

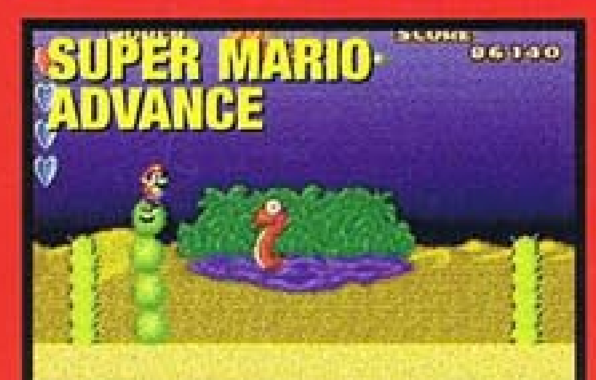
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT

¡¡LAS REVIEWS DE LOS JUEGOS DEL MOMENTO!!











SUMARIO NÚMERO ESPECIAL

EDITORIAL

Este número especial de Nintendo Acción presenta los productos de Nintendo España de cara a la campaña de Navidad. Esperamos que alucinéis con ellos, y no olvidéis que tenéis una cita con Nintendo Acción, la revista oficial de videojuegos para las consolas Nintendo, los días 15 de cada mes en vuestro quiosco.

Reportaje

GAME BOY ADVANCE

En este reportaje vas a encontrar todo lo que necesitas saber sobre la máquina: en qué mejora a Game Boy Color, qué significan sus 32 bits de potencia, de qué es capaz...

4

WARIO LAND 4



Lo siento Wario, en esta aventura eres vulnerable. Así que cuida la salud que te esperan cientos de enemigos. Eso sí, te lo vas a pasar de muerte. ¿He dicho muerte?

8

MARIO KART

Y por supuesto, los juegos. Empezando por el más sagrado, el santo «Mario Kart», dios de la pista, señor de la diversión total, sin límites. Estúdiate la review y luego lo cascas.

6

GUÍA DE COMPRAS

Todos los juegos de Nintendo España para N64, Game Boy/GB Color y Game Boy Advance, puntuados.

18

ZELDA: ORACLE OF AGES/SEASONS

¿Qué vamos a decir del nuevo juego de Zelda a estas alturas? Ah, ¿que tu no sabías nada de este señor con una espada? Estás ante una de las aventuras más increíbles jamás diseñadas para cualquier consola. Disfrútalo.

12

NOVEDADES

NINTENDO 64

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR

Staff

Director Editorial Revistas de consolas: Amalio Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez (Jefe de sección)
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Juan Carlos Herranz, Ismael Rodríguez, Angel Luis Guerrero, Pedro Ample, Bruno Nievas, José Mª Cobas, Sergio Martín, Annabel Espada



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Javier Tallón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones: Antonio Casado, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Lucía Martínez
E-mail: lucia@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA 46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18

Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es
Pedidos y Suscripciones: Tels. 902 12 03 41 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27 7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

AS

NINTENDO ACCIÓN

Revista mensual de consolas Nintendo

NÚMERO ESPECIAL

CELEBI YA NO ES TAN RARO

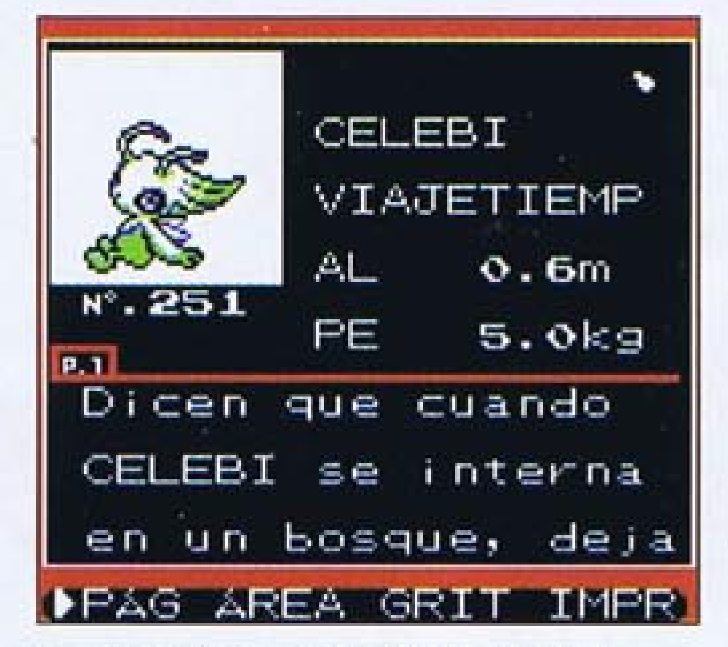


El "Celebi Tour" repartió miles de Celebi entre pokemaníacos de Madrid, Barcelona y Valencia

Aunque tampoco hacía falta ser un sabio Pokémon para conseguirlo. Sólo enterarse de que **el camión del "Celebi Tour" anduvo por Madrid, Barcelona y Valencia,** y dignarse a aparecer en cualquiera de las tres "acampadas" de dos días que realizaron.

En cada ciudad se montó una gran fiesta, con el enorme camión como estandarte, diferentes puestos para el **torneo «Pokémon Stadium 2»** y mucha, mucha gente dispuesta a todo para conseguir su Pokémon 251.

El Tour transcurrió entre los días **6 y 13 de Octubre.** ¿No anduviste por allí? Bueno, ahora sólo tienes que encontrar a los amigos, conocidos o incluso enemigos tuyos que consiguieron a Celebi, buscar un hueco en la **alineación de tu equipo Oro o Plata** y cambiárselo buenamente. Sueño cumplido.



Se repartieron un total de 14.110 Celebis. ¡¡14.110 entrenadores felices!!



¡HAZTE CON TODOS!

Nintendo lanza el pack Pokémon Cristal + Game Boy Color Edición Pokémon

Puede ser que esto de los Pokémon te mole y que lo hayas jugado en las consolas de tus amigos, pero que aún no tengas Game Boy. Bien, en ese caso Nintendo te ha puesto la solución en bandeja. Acaban de lanzar un pack que consta de **Pokémon Cristal, la última y mejor edición de Pokémon, y de la exclusiva Game Boy Color Edición Especial Pokémon.** Una Game Boy decorada con nuestros amigos Pikachu y Pichu. ¡Ya es mía!



POKéMON MINI, UNA CONSOLA SÓLO PARA TUS POKéMON

Estará a la venta en primavera de 2002, junto con los primeros juegos planeados

Nintendo lanzará el año que viene el último grito en consolas. Se llama **Pokémon Mini, y pese a su tamaño es una "bestia" tecnológica.** ¿Qué juegos vamos a poder ver en ella?, ¿qué adelantos técnicos tendrá? Empezamos por los adelantos. La consola incorporará **infrarrojos, Rumble y sensor de movimiento.** Respecto a los cartuchos, hay tres en proyecto. Sus nombres, aún provisionales, son: **Pokémon Pinball,** con 90 tableros; **Pokémon Puzzle Collection,** con 80 puzzles distintos; **Pokémon Party,** con un buen montón de minijuegos.



POKéMON CARD-e READER

¡Eh tú, Pokéfan, léete este juego!

En primavera, las cartas Pokémon llegarán con juego para Advance incluido. ¿Pero cómo va a tener el…? Tranquilo, el juego vendrá en el lateral y la base de cada carta, **en forma de código de barras.** Si pasas los bordes de la carta por el Card-e Reader, el aparato que se conectará a la ranura de cartuchos de GBA, habrás cargado un minijuego en tu portátil. Además, en cada código, habrá **características detalladas de ese Pokémon,** incluidas estrategias de combate.



10 RAZONES PARA COMPRAR UNA GAME BOY ADVANCE

Game Boy Advance, la nueva consola de Nintendo, está teniendo un éxito increíble desde que aterrizó este verano en nuestro país. Si aún no te has hecho con la tuya, hemos pensado en unas cuantas razones para animarte. Lee y convéncete.

1 UNA BIBLIOTECA ENORME DE JUEGOS A SU DISPOSICIÓN

Empecemos por una razón práctica: la **cantidad de juegos disponibles.** Como todos sabréis, los juegos de **Game Boy/Game Boy Color son compatibles con Game Boy Advance.** Lo que quiere decir que podrás jugar con los alrededor de **2.000 títulos** que hay en el mercado de GB/GBC. Cuando recuperes el habla, cuenta además con los cerca de **60 cartuchos exclusivos Advance** que habrá en las tiendas estas navidades. Juegos diseñados para esta máquina, que explotan sus posibilidades técnicas: color, jugabilidad, duración. Vamos, que si no te animas con esto…



2'5 ¿QUE NO LO HABÍAMOS DICHO TODAVÍA? ¡¡ES PORTÁTIL!!

2 UNA PANTALLA DE ALTA DEFINICIÓN

Empecemos por comparar la pantalla con la de Game Boy Color, para que os hagáis rápidamente una idea de su potencia: **la pantalla de Game Boy Advance es un 50% más grande y tiene un 70% más de resolución.** Para ser exactos, mide es 40.8 mm x 61.2 mm y tiene una resolución de 240 x 160 pixels con 32.000 colores (500 veces más que una Game Boy Color, y fijaos cómo se ven los juegos de GBC). Utiliza tecnología LCD reflectante TFT Color y no está retroiluminada, por lo que **su consumo de pilas es bajísimo.**



3 TIENE UN PROCESADOR QUE VA A LA VELOCIDAD DE LA LUZ, O DEL RAYO

El procesador es el alma de una consola. Mejor, el cerebro. Calcula operaciones, da órdenes, gestiona gráficos, y **cuanto más rápido y potente sea, mejores juegos** podrá ofrecer la máquina. El procesador de Game Boy Advance tiene **32 bits, el doble que el de Super Nintendo** y MegaDrive, y el mismo que el de PlayStation. Es **17 veces más rápido que el procesador de GB Color,** lo que significa gráficos increíbles, movimientos suaves y rápidos, dinamismo absoluto. Una flipada.

4 ¿MODOS MULTIJUGADOR? A VER SI LOS DEMÁS APRENDEN…

Puedes **conectar cuatro Game Boy Advance a través de un cable link,** y disfrutar de partidas simultáneas. Con algunos juegos necesitaréis que cada uno tenga su cartucho, pero con otros (como «Mario Kart» o «F-Zero») ¡¡podréis **jugar los cuatro con un solo cartucho!!** Es más, algunos os darán la posibilidad de jugar de las dos formas, dando ventajas extra cuando conectéis CUATRO CARTUCHOS.

ADVANCE CONTRA COLOR

GAME BOY ADVANCE

CPU
- ARM de 32 bits con caché integrada.

Pantalla
- Reflectante TFT de 2,9".
- Resolución 240 x 160.
- Tamaño: 40,8 mm x 61,2 mm.
- Paleta de colores: 32.768.
- 511 colores simultáneos por sprite; 32.768 colores simultáneos en modo Bitmap.

Tamaño
- 144 mm x 82 x 25.

Peso
- 140 gramos.

Alimentación
- 2 pilas AA.

Duración pilas
- 15 horas.

Software
- Cartucho compatible con GB y GBC.

GAME BOY COLOR

CPU
- Z80 de 8 bits.

Pantalla
- Resolución 160 x 140.
- 32.000 colores posibles.
- 56 colores simultáneos.

Tamaño
- 75 mm x 133 x 27.

Peso
- 138 gramos.

Alimentación
- 2 pilas AA.

Duración pilas
- 10 horas.

Software
- Cartucho compatible con Game Boy.

5 SUENA COMO LOS ÁNGELES

Alguno ya lo habrá notado: **el sonido de los juegos de ADVANCE es impresionante.** Pues es "culpa" del chip de sonido que incorpora, capaz de reproducir **estéreo digital PCM, con calidad CD.** Si eres fan de los auriculares (que no, que no es un grupo), podrás deleitarte con los **efectos Dolby Surround** que se escuchan con los "cascos" puestos.



¿QUE NO HEMOS DICHO QUE ERA PORTÁTIL?

Buen momento para contarte que además de ser portátil, es sólo **ligeramente más grande que Game Boy Color.** Su tamaño es 82mm x 144mm x 25mm, y pesa **140 gramos,** con lo que no tendrás que hacer pesas ni gimnasio para llevarla donde quieras. Luego dicen de los PC portátiles...



7 CONSUME MENOS QUE UN DIÉSEL

Exactamente **2 pilas tipo AA,** de las normalitas para que nos entiendas. ¿Que cuánto duran? Pues dependerá del "trote" que des a la máquina, pero en teoría **aguantan 15 horas** seguidas de juego. Más que el conejito de Duracell.

8 MÁS DE 150 JUEGOS EN DESARROLLO

Sin duda Game Boy Advance será declarada **"CONSOLA DE 2002".** A juzgar por la cantidad de juegos que hay en proceso para esta máquina, desde luego va a resultar imprescindible tener siempre una a mano. Además, aquí cantidad no está reñida con calidad, y ya estamos viendo que los últimos juegos disponibles han puesto el listón altísimo: **Wario Land 4, Mario Kart...**

Y se preparan cosas tan impactantes como Golden Sun, Diddy Kong Racing, Super Mario World...



9 TENÉIS DÓNDE ELEGIR. MUCHOS COLORES, MUCHOS SABORES.

¿No nos digáis que no os gusta su aspecto? Además **hay cuatro colores de carcasas para elegir** (aunque no son intercambiables, como en los móviles). La tienes en **blanco, azul transparente, morado y rosa transparente.** Pero en Japón no hacen más que poner nuevos modelos a la venta **(naranja, edición especial Celebi...)**, y algunos muy probablemente aterricen aquí el año que viene. Lo dicho, una monada de consola, absolutamente apetecible.



10 CONECTADA AL FUTURO... CON GAMECUBE

Game Boy Advance se **conecta al puerto del pad de GameCube** y puede funcionar como mando de control para los juegos de CUBE, o como consola para esos mismos juegos. Nos explicamos. Hace poco hemos visto una demo de un **título nuevo para Nintendo GameCube que podía jugarse simultáneamente en las dos consolas.** Empezaba en CUBE, en la pantalla de la tele, y cuando el personaje en cuestión llegaba a una zona, la acción se trasladaba a la pantalla de la portátil, aunque era posible seguirla también por el televisor. En el caso de que utilices la Advance como mando de control, **en la pantalla podrás almacenar datos, movimientos especiales...**

ASí ES GAME BOY ADVANCE



1. Nuevos botones L y R.
2. Conexión para cable Game Link.
3. Soporte para periféricos.
4. Luz de encendido y carga de pilas.
5. Pantalla.
6. Altavoz mono.
7. Botón de encendido.
8. Entrada de auriculares.
9. Control de volumen.
10. Sujeción para cinta.

Las mejores carreras de GBA

OK Nintendo Acción

MARIO KART SUPER CIRCUIT

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **MODOS DE JUEGO: 3 + MULTIJUGADOR**



- **1-4 JUGADORES (1 CARTUCHO)**
- **5 COPAS CON 4 CIRCUITOS CADA UNA Y 9 PERSONAJES. 3 CILINDRADAS DIFERENTES**



- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Si eres fan de la velocidad y tienes un GBA, sonríe. No sólo hay disponibles un montón de títulos de los que te gustan, sino que además ahora llega el mejor, el rey de las carreras, el espléndido, el genial... ¡¡«Mario Kart»!!

Jugarlo es quererlo

Aunque no necesita presentación, por si hay algún extraterrestre que lea nuestra revista allá en Marte y no haya oído nunca nada acerca de este título, le informamos de que «Mario Kart» es **un juego de carreras muy especial.** De hecho las carreas son de **karts y están protagonizadas por los héroes más carismáticos del universo Nintendo** (Mario, Wario y compañía), muy simpáticos hasta que pillan uno de los ítems en juego y lo lanzan contra sus rivales para intentar cruzar los primeros la meta.

Antes de esta versión portátil vieron la luz **dos entregas, para SNES y para N64,** ambas de una calidad más que notable aunque, para nosotros, la mejor de todas es precisamente la que nos ocupa. ¿Que por qué? Pues para empezar porque **técnicamente es una pasada.** Tanto corredores como los circuitos han sido realizados con un cuidado extremo, y se han permitido lujos técnicos como **transparencias, zooms** de la cámara y algún que otro conseguido **efecto de luz.** Eso sí, en cuanto a jugabilidad supera por goleada a las demás versiones. A ello contribuyen su **excelente y estudiado control,** que nos obligará a dominarlo si queremos superar los circuitos finales; su **equilibrada dificultad**; el genial diseño de los circuitos, llenos de atajos, turbos inteligentemente situados, etc.; y por supuesto el **glorioso modo 4P**, un vicio total. Vamos que «Mario Kart» es la repera, un juego colosal, con el que vas a pasar **ratos superdivertidos.**



Lakitu nos rescatará amablemente cuando nos caigamos del escenario.



La cosa está que arde. ¡Vamos quintos y quedan sólo dos vueltas!



¡Cuidado con la rampa, Donkey! Los saltos añaden emoción a las carreras.



Los ítems son elementos fundamentales en todo «Mario Kart»: sin dominarlos a la perfección os será muy difícil conseguir el grado A en todos los circuitos.



Todos nuestros personajes favoritos, salvo Koopa, están presentes.

JUEGAZO

No hay discusión posible: «Mario Kart Super Circuit» es el mejor juego que ha aparecido hasta el momento para Game Boy Advance. Reúne gráficos increíbles, diversión, jugabilidad al máximo y un modo 4 jugadores que tira de espaldas.



¡Menudo trompo ha hecho el bueno de Donkey Kong! ¡Hay que mejorar!



A POR LAS MONEDAS






Recoge todas las monedas que puedas durante la carrera. Te servirán para ir más rápido, para "pagar" a Lakitu al recogernos con su caña...



Mario es uno de los personajes más completos. Un auténtico todoterreno.



En la imagen podéis comprobar el gran colorido de las pistas.



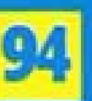
Sí, hasta efectos meteorológicos trae este «Mario Kart» de serie, y bastante logrados. Además, afectan al control.



Aunque aparezcan todos los corredores a la vez, todo va como la seda en este fenomenal «racer».

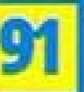
40 CIRCUITOS. *En el juego hay 20 circuitos muy variados y de diferente dificultad. Pero, ¿qué cara se te pondría si te decimos que hay 20 más escondidos correspondientes a la versión de SNES? Pues eso, la caña.*

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94


▲ Son los que más explotan el hardware de la Game Boy Advance.

▼ Alguna esporádica pérdida de cuadros, pero ni se nota cuando compites.

SONIDO 91


▲ Los efectos molan todo (en especial las voces digitalizadas), y las melodías añaden el ritmo necesario a la acción.

▼ Bueeeno... alguna cancioncilla puede terminar haciéndose pesada.

JUGABILIDAD 96


▲ Toda la del mundo. De verdad, cuesta dejar de jugar una vez que te pones.

▼ En alguna ocasión puedes desesperarte si te hacen alguna "jugarreta".

DURACIÓN 97

▲ Casi infinita, y eso que no os hemos hablado de un truco para desbloquear los ¡20 circuitos del «MK» de Super Nintendo!

▼ Hombre, podría haber algún modo de juego más (¿aunque para qué?)

TOTAL 96

▲ Magnífico equilibrio **técnica-jugabilidad.** El modo **multijugador.**

▼ Que no aparezca la **tortuga Koopa** de la versión original de SNES.

EL RANKING

1. Mario Kart Super Circuit
2. F-Zero: Maximum Velocity
3. Konami Krazy Racers
4. GT Advance

La apuesta de Konami con su «Krazy Racers» queda por debajo en cuanto a jugabilidad y calidad. «F-Zero», en cambio, satisfará a los corredores que busquen algo más serio.

PASIÓN POR EL MULTIJUGADOR

Si queréis saber lo que es divertirse con un "multiplayer", reunid cuatro cartuchos de «Mario Kart». Elegid entre modo battle y carrera y preparaos a disfrutar. Y si sólo tenéis un cartucho, también disfrutaréis del multijugador, sólo que con limitaciones.



Tenéis una guía de «Mario Kart SC», con todos los secretos del juego en **Nintendo Acción n° 110**

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **UN MUNDO DIVIDIDO EN 4 ZONAS PRINCIPALES.**



- **1 JUGADOR**
- **INCLUYE DIFERENTES MINIJUEGOS**



- A la venta: **NOVIEMBRE**

El "Anti-Mario" se luce en GBA

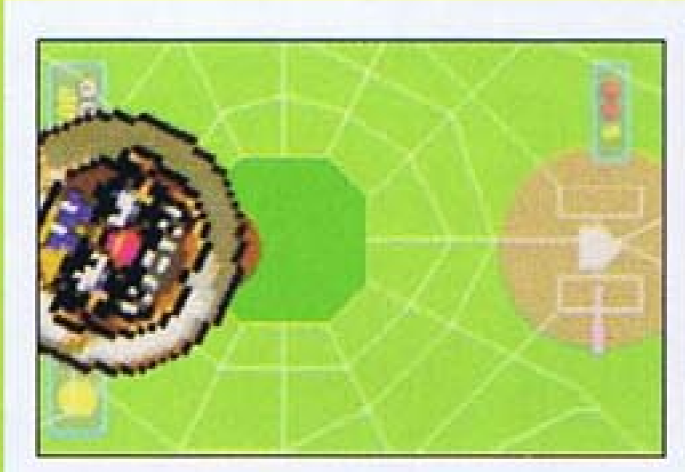
WARIO LAND 4

Tras el fenomenal debú de nuestro fontanero favorito en GB Advance, Wario no ha podido resistir por más tiempo el éxito de su sempiterno enemigo y se ha embarcado en su propia aventura.

¡Wario ya no es inmortal!

Si hacéis memoria seguro que recordáis las anteriores andanzas de este curioso personaje en GB y GBC (donde siempre ha triunfado). En ellas, **Wario poseía el don de la inmortalidad,** hecho que facilitaba el avance por los decorados. Pues bien, ¡esto se ha acabado! En esta cuarta entrega de la serie, Wario **ha perdido la coraza y ahora le pueden hacer daño.** ¡Menuda faena le han hecho! Pero tranquilos porque Wario va a contar con todos sus poderes desde el principio del juego. Los aprenderá en una especie de **modo entrenamiento** que debe superar nada más comenzar su periplo. Y de veras que le van a hacer falta, porque en su camino se va a encontrar con una gran gama de **trampas y adversarios** que tratarán de ponerle en aprietos en su insaciable búsqueda de tesoros. A veces, también podremos beneficiarnos de las habilidades de los rivales. Así, si le muerde un vampiro -por ejemplo- nos convertiremos automáticamente en un ser similar por un tiempo limitado, aprovechando en este caso sus alitas para alcanzar zonas del escenario antes inaccesibles. Estaréis con nosotros en que esta **mecánica de juego** resulta de lo más **sugerente y atractiva,** aunque sólo sea por el cambio radical que supone respecto a la mayoría de los títulos plataformeros, en los que la jugabilidad se limita a saltar sobre todo bicho viviente que veamos para ir superando los niveles. Además, **el personaje se controla "con la gorra",** el scroll de pantalla es perfecto, el nivel gráfico supera lo visto hasta ahora, y la curva de dificultad está bien ajustada. Estos aspectos hacen un **fenomenal cartucho** con el que podréis pasar estas Navidades con absoluta garantía de diversión.

¡AL RICO MINIJUEGO!





Los chicos de Nintendo se han permitido el lujo de incluir ***diversos minijuegos*** *en el cartucho, a cada cual más divertido. Nuestro preferido es el que intenta "simular" el béisbol...¿habíais visto alguna vez un bateador tan peculiar?*



Los enemigos nos dan poderes extra, que son esenciales para avanzar.



La aventura está salpicada de puzzles, que añaden variedad al juego.



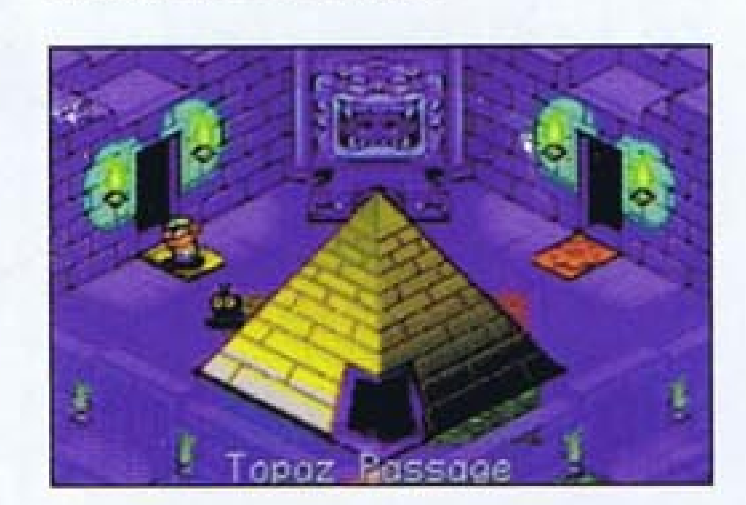
Al principio podrás aprender todos los movimientos de Wario.

INTERACCIÓN CON EL ESCENARIO

Si nos encontramos algún objeto "tirado" por los decorados, lo más probable es que tengamos que hacer algo con él. Prueba, chaval.



¡Madre mía, menuda cara que se le ha puesto a este bicho! Vale hombre, no te volveremos a llamar nunca más "babosa inmunda", pero déjanos en paz...



Esta es la sala que da acceso a los diferentes mundos de Wario Land 4.



DIFERENTE

Lo mejor de «Wario Land 4» es el planteamiento, basado en las continuas transformaciones de Wario para avanzar.



La belleza de algunos escenarios es alucinante. Mirad qué reflejos.



Al final de cada mundo nos estará esperando un jefe de los de caerse de espaldas, y no por su amabilidad. Vamos a necesitar mucha destreza.



Estos son los teletransportadores por los que accedemos a las diferentes fases. ¿A qué da la impresión de que somos protagonistas de «Stargate»?

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS — 91

- ▲ Nítidos, depurados y con un tratamiento del color excelente. Buena animación del protagonista.
- ▼ Tampoco es que hayan evolucionado tanto con respecto a lo que vimos en «Wario Land 3».

SONIDO — 82

- ▲ Los efectos de sonido están recreados con acierto. Gran cantidad de voces sampleadas.
- ▼ La música (banda sonora) en general no es nada del otro mundo, e incluso a veces molesta.

JUGABILIDAD — 93

- ▲ El control de Wario responde a la perfección en todo momento, y el desarrollo del juego no es lineal.
- ▼ Da la sensación de que determinados niveles no están tan bien diseñados como otros. Algo irregular.

DURACIÓN — 92

- ▲ Cuando te lo acabes, el modo Hard supondrá un nuevo reto: los ítems cambian de localización.
- ▼ Aunque no es corto, se echa en falta alguna fase más...

TOTAL 92

- ▲ Su profunda jugabilidad le permite alzarse con el título de **"mejor plataformas".**
- ▼ Puede hacerse **pelín corto. Ciertos niveles, "sosos".**

EL RANKING

1. **Wario Land 4**
2. **Super Mario Advance**
3. **Rayman Advance**
4. **Prehistorik Man**

El antiMario se alza a lo más alto del podio, superando al propio fontanero y a Rayman a base de variedad, tecnología y buen humor. «Prehistorik Man» se queda como sugerente cuarta opción.

Si buscas trucos de este juegazo, puedes buscarlos en tu revista favorita **Nintendo Acción nº 110**



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ (3 ARCHIVOS)**
- **20 NIVELES**
- **1-4 JUGADORES (3 CABLES)**
- **20 NIVELES**



- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 82
Aspecto anticuado, pero aderezado con transparencias y escalados..

SONIDO 85
Los mismos que en Mario All Stars, pero con voces..

JUGABILIDAD 98
Como en todo Mario, perfectamente ajustada, pero no recomendada a neófitos..

DURACIÓN 92
Muchas sorpresas en SMB 2 y un modo batalla para Mario Bros que es de lo mejor, pero necesitas un cable link.

TOTAL 94

▲ **¡Jugabilidad bestial!** Da igual que sea una versión, es de lo más divertido que se ha visto en una portátil.

▼ No tener un **cable link.**

¡Arranca con fuerza!

SUPER MARIO ADVANCE

Desde que el mundo es mundo, Nintendo se ha apoyado en el "mostachos" para lanzar sus nuevas máquinas. Y GBA no podía ser menos. La gran N nos trae un "nuevo" Mario con el que hará historia.

Pero si ya hizo historia, ¿no?

Vale, sí. El cartucho es un remake de Super Mario Bros. 2 y Mario Bros. de NES, todo ello bajo un aspecto gráfico tomado de Super Mario All Stars de Super Nintendo. Pero como de estos juegos ya hace bastante tiempo no tendremos en cuenta el abolengo, sólo esta aparición en GBA. Y es la caña. Antes de comenzar debes elegir si quieres jugar con **Super Mario Bros. 2, la aventura gorda**, o echar un menos variado pero **muy divertido Mario Bros**.Elegiremos SMB 2 primero.

La cosa consiste en **superar veinte niveles** que ya vimos en NES (con alguna sorpresa, conste) recogiendo varios tipos de ítems y deshaciéndose de las decenas de enemigos que nos encontramos, incluyendo jefes finales. En este juego, Mario (o cualquiera de los otros tres personajes) no se lía a posaderazos para destruir malos ya que no posee esa virtud, sino la de **arrancar cualquier cosa del suelo** y tirársela a los bichos. Lo mejor de todo es que también puede subirse a un enemigo y agarrarlo para usarlo como arma, lo que da un cierto toque estratégico a la hora de pasar los niveles más avanzados. Que sí, que también hay que pensar de vez en cuando. Aunque, como siempre, lo más importante es tener reflejos para **saltar en el momento adecuado**. Esa es la viga maestra de su jugabilidad, cimentada en una ajustada curva de dificultad que sube la adicción al... al tejado, válgame.
Poco queda por alabar, excepto la inclusión de agradables sorpresitas que alargan la vida del cartucho.

Y, por si no bastaba con todo esto, nos queda Mario Bros. y su **modo multijugador**. Con un solo cartucho y tres cables link GBA, podéis **montar la fiesta en cualquier sitio**. GBA y Mario: el idilio ha comenzado.



Un paseo en cáctus gigante ayuda a avanzar sin peligro. Suponemos.



Mucho más si en vez de cáctus es una alfombra voladora. Esto lo sabemos.



Para esta versión de GBA se han incluido escalados de sprites, como esa máscara fantasmal que se acerca y aleja de la pantalla. Un efecto guay.

¿Y MIS LLAVES, MATARILERI...?





Las puertas con cerradura necesitan una llave que deberás encontrar y llevar allí. Mientras lo hagas, te perseguirá un fantasma plasta.



Si os gustan las curiosidades, probad a tirar del lacito de Birdo, y veréis.

Empezamos a toda pastilla

F-ZERO MV

Hace ya más de siete años que F-Zero vio la luz en Super Nintendo marcando un antes y un después en los juegos de carreras. Tras N64 le ha llegado el turno a Game Boy Advance. Y creednos, está a la altura.

A años luz

Pues sí, aunque no lo creáis, esta versión está técnicamente a años luz de su homónima de 16-bits. Para quitarse el sombrero. «F-Zero» emana grandiosidad nada más encender la consola.

Podemos apreciar **naves y circuitos totalmete nuevos**, diseñados para la nueva portátil. Todos corriendo **a velocidades de vértigo** y sin atisbo de ralentización. Alucinante.

Pero no sólo de gráficos vive F-Zero. Su ajustada dificultad os convertirá en adictos incondicionales. Tres modos de juego, tres series con cinco circuitos cada una, cuatro naves diferentes, tres niveles de dificultad y los **innumerables secretos** que encierra este cartucho, tienen la culpa.



El dinamismo es impresionante. y las ralentizaciones son inexistentes.



Los "atajos" son obligados si pretendemos llegar los primeros.

PERDIENDO AMIGOS





Con dos cartuchos, podemos escoger circuito y nave (si sólo jugáis dos). Ya que Jimmy "consiguió" el otro F-Zero, le dejamos jugar a dobles con nosotros y, ¡mirad cómo corre! Pazguatos aparte, este modo es la gran lechuga.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ (TRES ARCHIVOS)**
- **1-4 J (1-4 CARTUCHOS)**
- **CIRCUITOS: 15 PISTAS**

▲ La velocidad, la jugabilidad, la duración, la repanocha.

▼ No tener dos cartuchos y el cable link.



TOTAL 93

Es que "me da palo" jugar a esto

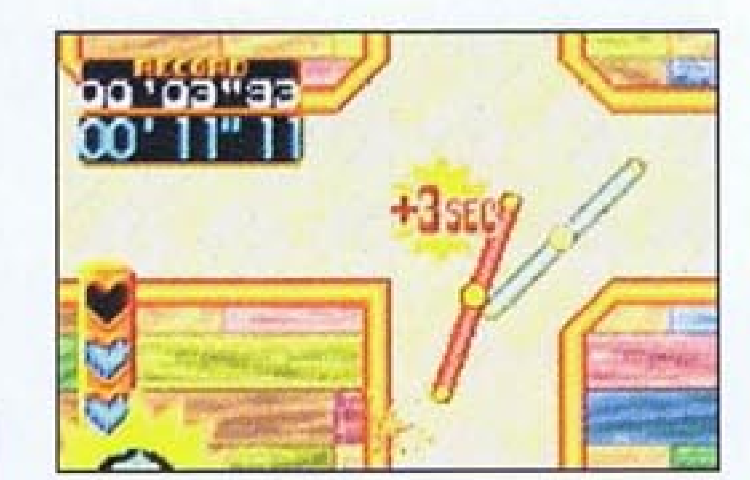
KURUKURU KURURIN

Un stick (o palo) con movimiento circular, circuitos de diseño simplón y música de karaoke... ¿qué esconde «kurukuru kururin» tras esa fachada tan... poca cosa? Pues diversión, jugabilidad, y un punto de dificultad, lo necesario.

Hay que jugarlo...

El objetivo es recorrer 30 niveles, rescatando a una especie de pajarillos. El stick rota en el sentido de las agujas del reloj y debemos moverlo entre el laberinto de paredes, tratando de **no chocar más de tres veces** con los laterales.

Nuestros movimientos y los del stick deben ser conjuntados, y el margen de error es mínimo. A todo esto, el colorido es vivo y el nivel gráfico es muy correcto, pero eso no influye gran cosa a la hora de jugar. Puede que el astronómico nivel de dificultad sea la guinda del pastel, pero está claro que **divertido, es.**

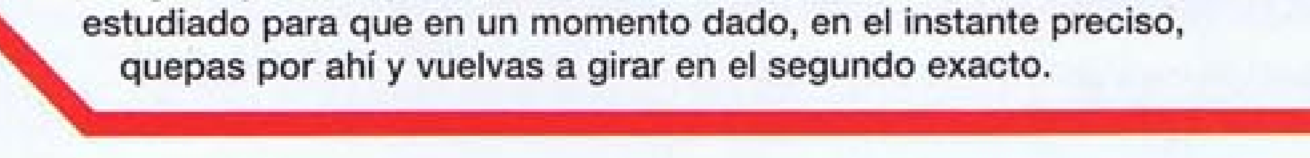


El botón A acelera la velocidad del stick. Úsalo para las zonas estrechas.



Los corazones son zona de descanso que rellenan energía. Un respirito...

DISEÑO DE INTERIORES



La de giros y contragiros a los que nos obligan, ¿verdad? El diseño está estudiado para que en un momento dado, en el instante preciso, quepas por ahí y vuelvas a girar en el segundo exacto.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





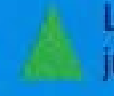
- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **EIGHT**
- Tipo de juego: **PUZZLE**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERIA: SI**
- **1-4 JUGADORES (1 CARTUCHO)**
- **85 NIVELES**

▲ La forma de "picar" al jugador de este puzzle.

▼ Muchos no le prestarán atención sólo por el título.



TOTAL  **88**

Es tiempo de Link

ZELDA: ORACLE OF AGES

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **CAPCOM**
- Tipo de juego: **RPG-AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: SÍ (3 BLOQUES)**
- **JUGADORES: 1**
- **64 ANILLOS COLECCIONABLES E INTERCAMBIABLES (CABLE)**

- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
Personajes definidos, fondos resultones y movimientos fluidos, aunque no todos los decorados están igual de trabajados.

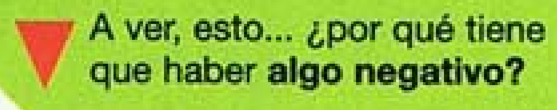
SONIDO 95
Melodías familiares y bien concebidas, y efectos variados.

JUGABILIDAD 99
Es el primer Zelda de GBC en castellano. Lo que le faltaba para ser el más adictivo de tu portátil.

DURACIÓN 98
Tienes que superar las ocho mazmorras. Luego querrás todos los anillos, y todavía falta el password del final de Seasons para volver a Ages con cambios.

TOTAL 99


Te metes en el juego, o él en ti, hasta finalizarlo.


A ver, esto... ¿por qué tiene que haber **algo negativo?**

Link vuelve a GBC para demostrar una vez más que sigue siendo el rey del RPG. Su nuevo cartucho, «Oracle of Ages», se basa mucho en «Zelda DX», el "pelotazo" de Link en Game Boy Color.

Todo nuevo, todo Zelda

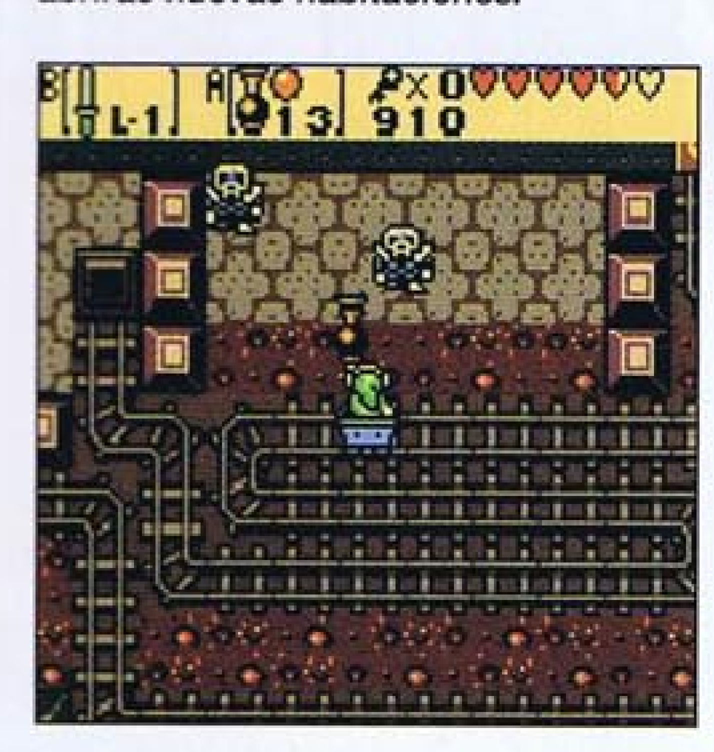
De hecho, todo **el apartado técnico,** aunque mejorado por Capcom en animaciones y efectos gráficos, **es el mismo** que en aquel título. Y la mecánica de juego, también: en los pueblos tienes que hablar y conseguir objetos para la gente, y en las mazmorras, partirte la espada y la cabeza para conseguir la Esencia del Tiempo correspondiente.

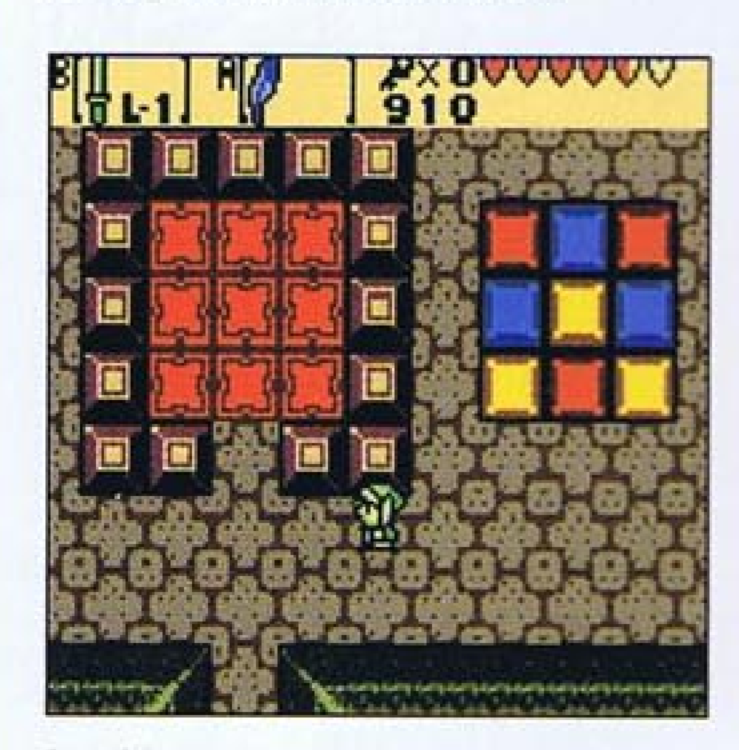
Pero, por supuesto, **la historia es nueva. Original, con buen ritmo y más compleja,** gracias a la inclusión de nuevas habilidades para Link. Debes salvar a Din, Oráculo del Tiempo, quien, poseída por Veran, la mala, ha viajado al pasado para apoderarse del mundo. ¡Qué lío! Pero es que en el juego pasa lo mismo: saltar a una espiral y aparecer muchos años antes, pero en el mismo lugar, es de lo más normal. Y hay muchas más rarezas/novedades. Los **anillos** otorgan poderes a Link si se los equipa, hay **útiles semillas** de cinco tipos distintos, **manejas nuevos objetos** como la pistola de semillas o el intercambiador... En pocas palabras, que jugarás sin descanso, y si lo acabas, los secretos y el famoso password de Seasons te abrirán aún más Ages.


Pon una bomba en salas agrietadas y abrirás nuevas habitaciones.

En el minijuego Subrosian debes llevar el ritmo con los botones A y B.


Si te topas con la bruja, tus objetos y los suyos saldrán despedidos.


Con la pistola de semillas, resolvemos puzzles a base de semillazos.


Los bloques cercanos son una pista para descifrar los primeros puzzles.


Si lo tuyo es el RPG y la inteligencia, te molará más Ages que Seasons.

AL PASADO



Tus idas y venidas entre el presente y el pasado, afectan a cada época y transforman el futuro. En realidad es como tener dos mundos en un sólo mapeado. ¿Te atreves?

¡Vuelve a hacer blanco!

ZELDA: ORACLE OF SEASONS

OK Nintendo Acción

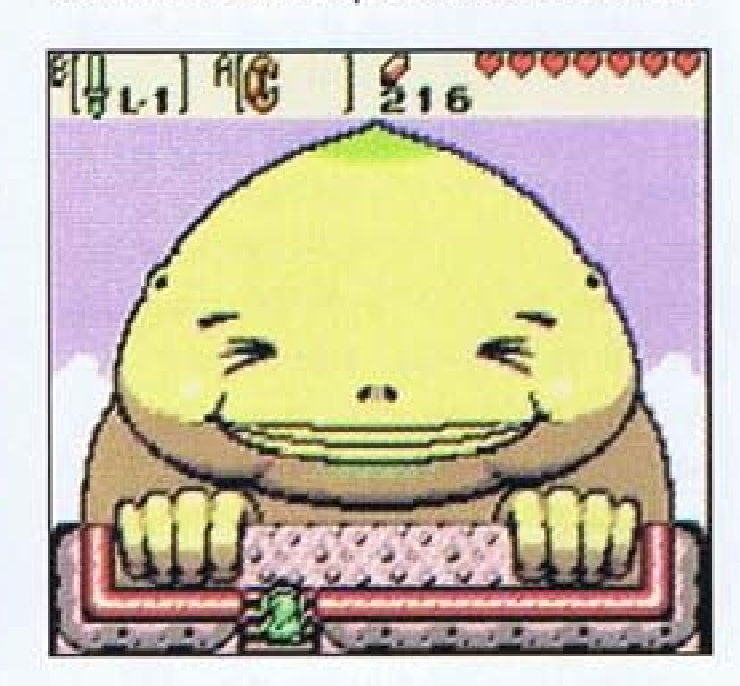
Ya ha leído todo el mundo lo que trae «Oracle of Ages»? Bueno pues Seasons es tan interesante como él. En todos los aspectos. Quizá en Ages haga falta un mayor uso de la inteligencia y en Seasons sean la espada y los reflejos los que predominen, pero no importa: si compras uno, seguro que también te dejas los dineros en el otro.

Link hace su Agosto

El suyo y el de todo Holodrum. Porque resulta que, en este título, **el tiempo que controla Link es el atmosférico,** así que, cuando al chaval le dé la gana, podrá **hacer llegar el verano, el invierno o lo que sea para su beneficio.** El invierno hiela y cubre huecos, la primavera quita obstáculos, el verano seca y hace crecer enredaderas y el otoño permite arrancar setas. Claro está que no será cosa de cinco minutos hacerse el meteorólogo más certero del mundo. Al igual que en Ages, deberemos charlar con mucha gente en los pueblos, y destrozar enemigos a la vez que resolvemos algunos puzzles en las laberínticas mazmorras. **La historia sólo coincide** en que la Oráculo de las Estaciones es también raptada al comenzar. Por lo demás, gente y localizaciones son distintos. También algunos objetos y armas difieren de Ages, como el tirachinas, que sumados a ciertas habilidades, como el planeo, hacen que pensemos de forma diferente para cada Oracle.



Si te regalan una semilla Gasha, plántala. Pronto saldrá un anillo.



Cura el resfriado de Biggoron, y te llevarás un premio por todo el morro.



Los puzzles de «Oracle of Seasons» son menos complicados que en Ages.







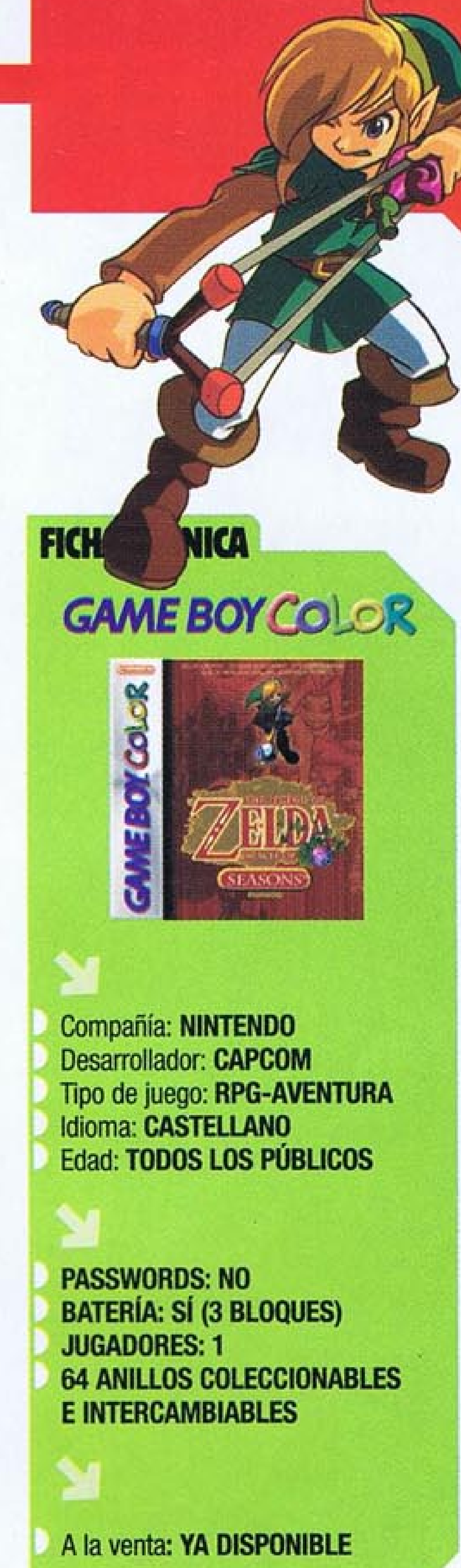
¡SOY UN ANIMAAAL!
*En el juego recibimos la ayuda de **tres bichos: Dimitri, el reptil, trepa por cascadas; Ricky, el canguro, salta y pega; y Mosh, un gran oso.***

LOS LINKS Y SECRETOS DE LINK





*Usando el **cable Game Link** podemos intercambiar anillos con otros jugadores de Ages o Seasons. Cuando conectemos, anillo de regalo para ambos. Respecto a los **secretos,** si encuentras a alguien que no suele andar por esos lares, pregúntale, que a lo mejor te suelta un truco o algo.*



FICH NICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **CAPCOM**
- Tipo de juego: **RPG-AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ (3 BLOQUES)**
- **JUGADORES: 1**
- **64 ANILLOS COLECCIONABLES E INTERCAMBIABLES**

- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS **94**
Dan ganas de repetir la ficha de Ages, ya que ambos tienen el mismo nivelazo.

SONIDO **95**
Melodías tan familiares como mi abuelo, y efectos adecuados.

JUGABILIDAD **99**
Como Ages, bien traducidito a nuestro idioma. Si te engancha, en vez de hacerte un siete, hace "cuarenta y treses".

DURACIÓN **98**
Además de lo escrito en Ages, sabed que sólo podréis conseguirlo todo si coláis el cartucho en alguna Advance y os hacéis con…

TOTAL 99



Si lo acabas, no lo habrás acabado todavía. En serio.



¿Pero otra vez? Que no tenemos nada que decir.

Re-visitando el genial mundo de Johto

POKéMON CRISTAL

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **RPG**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **BATERÍA: SÍ**
- **PASSWORDS: NO**
- **1-2 JUGADORES**

- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Nintendo nos ha querido regalar una última Edición antes de embarcarse en el proyecto de Pokémon Advance, y ha conseguido que sientas estar ante algo memorable cada vez que juegas a este brillante Cristal.

Mejor en forma y contenido

Para que os hagáis una idea de su calidad, si tuviésemos que elegir una Edición como representante de este fenómeno jugable, sería Cristal. La **aventura es básicamente la misma que en Oro y Plata,** con sus 100 nuevas especies y los desafíos de sus inmensos Johto y Kanto... pero todo ha sido llevado a un **nivel de perfección sin igual.**

Bien, ¿en qué se traduce exactamente eso de que todo se ha perfeccionado? Sencillamente en que aparte de algunas mejoras gráficas, «Pokémon Cristal» pone ante ti un sinfín de nuevas posibilidades. Para empezar hay una **carismática entrenadora** con la que empezar la aventura, además del chaval de costumbre. En la **Torre de Batalla,** nuevos entrenadores rivales te retarán para mejorar tu técnica (ojo porque las reglas son diferentes); podemos **capturar a Suicune en una aventura inédita;** los entrenadores te llamarán al móvil para ofrecerte ítems como la Piedra Fuego o la Piedra Agua; los ancianos de la guardería te darán un huevo extra del que podrá salir Smoochum, Magby…; once especies entre las que están Sneasel, Magneton o Eeve aprenden nuevas habilidades... En fin que no estamos ante ningún capricho. Este «Pokémon Cristal» está **muy por encima de Oro y Plata,** y sin duda cierra brillantemente una línea de juegos que ha sorprendido al mundo.



Contacta con Oak cada vez que hagas alguna captura interesante.



Siempre que llegues a una nueva ciudad, tu rival estará esperándote.



Nuevas habilidades serán aprendidas por once especies distintas de PKMN.


Suicune y un montón de Unown son los protagonistas de la introducción.


La búsqueda de los tres perros legendarios es toda una odisea.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Igual que Oro y Plata, con añadidos interesantes en decorados y animaciones.

SONIDO 88
Sin mejoría significativa respecto a Oro y Plata.

JUGABILIDAD 98
Pokémon significa jugabilidad y diversión en estado puro. Y esta edición no iba a ser menos.

DURACIÓN 98
Aun más interminable que los anteriores. ¿Pero de verdad cabe todo eso en un cartucho tan pequeño?

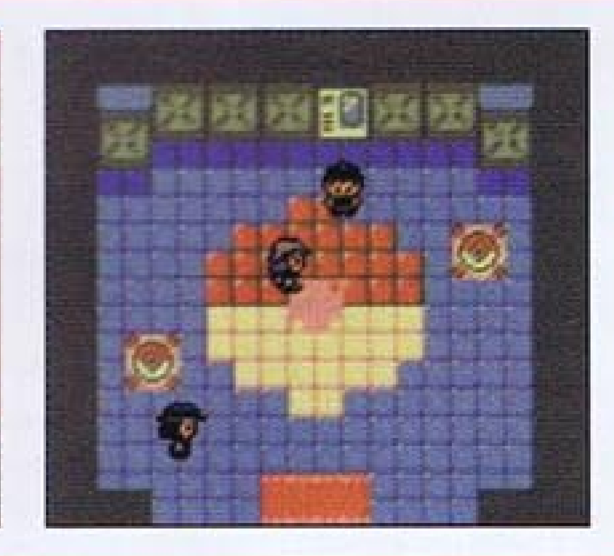
TOTAL 98

▲ Es **el juego más redondo de la serie.** Presenta suficientes novedades respecto a Oro y Plata.


En el fondo es **como jugar a Oro y Plata.**

VIAJE A LA CIMA DE LA TORRE DE BATALLA





En la nueva Torre de Batalla las reglas cambian: sólo está permitido **llevar tres Pokémon** y deberás enfrentarte a siete nuevos entrenadores. Todo un reto.

Uno para todos y todos para uno

POKéMON STADIUM 2

Te embobas un momento con el efecto visual que produce el puño fuego de Hitmonchan y, cuando te das cuenta, tu Larvitar está en el suelo. ¡Chaval, que ya no estás en el patio del colegio! ¡¡En el ESTADIO sólo hay sitio para los mejores!!

Ofrezcamos un bonito espectáculo y juego limpio

Medirte a otros entrenadores para mejorar tus conocimientos de estrategia en las batallas Pokémon, no parece tan jugoso como pelear por los premios de las Ediciones de Game Boy. Sin embargo, grandes entrenadores se han dado cuenta de que este planteamiento es un error. El verdadero desafío de «Stadium 2» es conocer a tus Pokémon mucho mejor que a ti mismo, y eso es una labor muy entretenida...

«Stadium 2» es interesante para los usuarios de cualquier edición del juego de Game Boy, que pueden interconectarlos con su Transfer Pak. Con esta "sociedad" tienes **infinitas posibilidades de montar batallas...** ya sea para aprender en la Academia de Primo, como para competir en cada una de las categorías de una Poké Copa. La práctica hace la perfección, no podía ser de otra manera... son muchas horas de peleas y precisamente por eso es de agradecer el **trabajo gráfico para recrear los Pokémon y escenarios en 3D.** Sin estos detalles la cosa podría volverse muy monótona.

Fuera del núcleo "peleón" del juego también hay muchos extras. Los **minijuegos proporcionan premios canjeables** en tu cartucho de GB; y el Laboratorio de Oak ofrece una gestión infalible.

Nadie a quien le guste Pokémon debería perderse este completo centro de operaciones desde el que **convertirte en el campeón de campeones.**

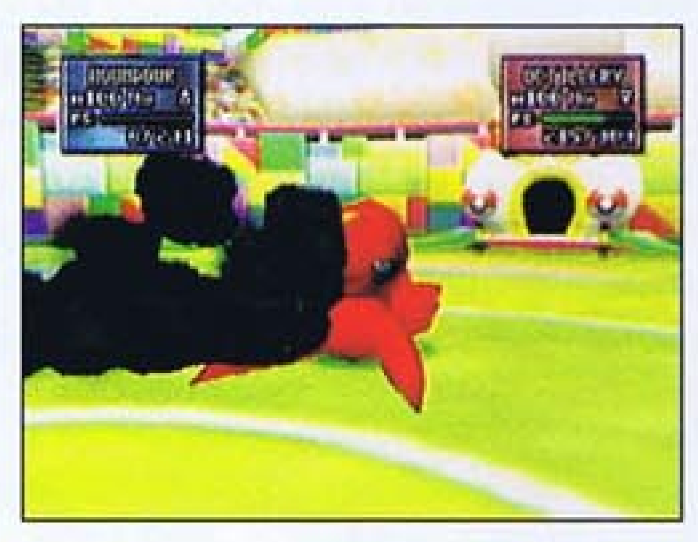


Ho-oh se luce en 3D en la presentación del juego. Bestial.

A veces, un combate puede dar un giro inesperado que te haga perder.



También funciona la Edición Cristal con este Stadium. ¿Ves las coletas?



¿Qué habrá comido Octillery que le ha sentado tan mal? ¿Anchoas con nata?



Slowking mantiene la mirada pérdida, pero cuidado con sus movimientos.

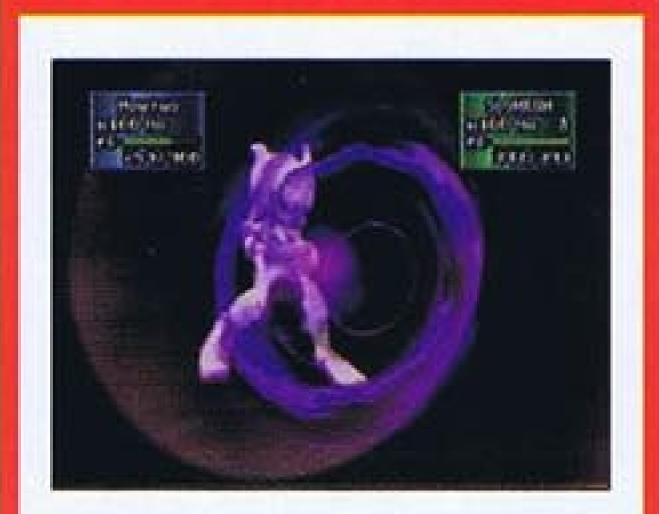


Mira las medallas que tienes en esta pantalla. Nosotros las tenemos todas.

EVOLUCIONADO

No, «Stadium 2» no es ninguna secuela insulsa y sin alicientes. Fíjate en los nuevos modos, los efectos visuales mejorados, o las partidas a 4 jugadores.

ANDA Y TOMA





Bola Sombra de Slowking está machacando a Mewtwo, que contraataca con Mimético y copia el ataque. Ya veis, así se hace un maestro PKMN.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **HAL LABORATORY**
- Tipo de juego: **COMBATE RPG**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **TRANSFER PAK**
- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1-4 JUGADORES**
- **10 MODOS DE JUEGO**
- **251 POKéMON**

- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93
Sorprendentes escenarios visuales, más escenarios y los nuevos Pokémon muy bien animados.

SONIDO 86
La banda sonora acompaña bastante bien, aunque el doblaje del narrador no nos ha gustado tanto esta vez.

JUGABILIDAD 91
La base es Pokémon. Pero no esperes acción a raudales, porque todo gira sobre la estrategia.

DURACIÓN 98
Para sacarle todo el partido necesitarás más vidas que un Meowth.

TOTAL 92


Tiene todas las **opciones** que puedes desear.


Si no te gusta Pokémon, no es tu juego.



FICHA TÉCNICA

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **RPG**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **COMPATIBLE GB**
- **BATERÍA: SÍ**
- **PASSWORDS: NO**
- **1-2 JUGADORES**
- **250 POKéMON**
- **GB PRINTER, TRANSFER, INFR.**

▲ **Cien Pokémon más,** reloj interno, mundo de Johto...

▼ La **mejora técnica** no resulta tan espectacular.

TOTAL 96

"Platoro y yo": una obra maestra

POKéMON ORO Y PLATA

¡Quien no ha jugado con Pokémon! Ya sabéis que el objetivo es llegar a ser el mejor entrenador del mundo y poder decir a voz en grito...

¡Tengo todos los Pokémon!

El concepto no cambia desde Rojo y Azul, pero te aseguramos que **te parecerá un juego nuevo.** De momento, el **reloj interno** del cartucho, que no para de funcionar aunque apagues la consola, te hará ver el mundo Pokémon de otra manera.

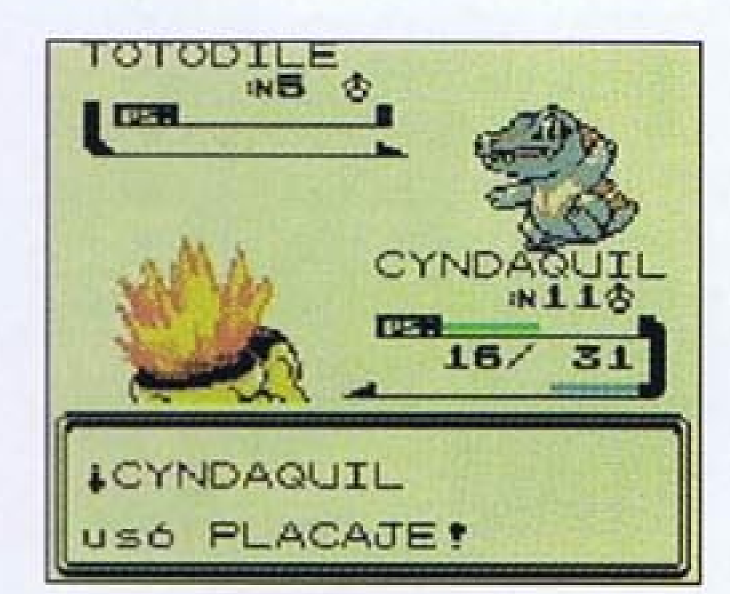
Pero hay más. Tenemos **cien Pokémon más,** un nuevo mundo que explorar, el teléfono de la Pokégear, el misterio de los **Unowns,** la incógnita de la cría de Pokémon, y la interactividad con otros usuarios de GBC.

Lo único negativo es que no ha avanzado mucho técnicamente, pero tampoco le ha hecho falta.



Las máquinas, MT y MO, puedes ganarlas en combate, o encontrarlas.







TEAM ROCKET
Esta panda se dedica en esta edición a cortar colas de Slowpoke, y lucen un atuendo igual que en la serie de televisión.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **PINBALL**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Mesas: **2**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **COMPATIBLE GB**
- **GB PRINTER**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 JUGADOR**

▲ **Jugabilidad a prueba de obuses.** Duración máxima.

▼ No hay PKMN de Oro/Plata.

TOTAL 95

Hasta que se desgasten los pulgares

POKéMON PINBALL

Adicción. Es aquello que nos hace olvidarnos de que la consola tiene un interruptor para apagarla. Algo como lo que sucede con «Pokémon Pinball» cada vez que la enciendes.

Pika, Pika, ¡Ouch!...

Y seguirá picando, porque **para capturar los Pokémon** en esta edición tendremos que **golpearles con la Pokéball** que hace de bola en este pinball. Pero también podéis **evolucionarlos,** cambiar de zona para encontrar otras clases de Pokémon, **multiplicar los bonus** y llevarte la "talegada" progenitora, o entrar en **minijuegos en cualquiera de las dos mesas** del cartucho, que también dejan puntitos.

La **realización técnica** ayuda a no despegar los ojos, ya que el **colorido de las mesas y los sonidos** de los diferentes Pokémon al salir a escena son geniales. Amantes del pinball, no encontraréis nada mejor en vuestra Game Boy. Pokéfans, es hora de que os animéis a probar un tipo de juego animado y entretenido. Esto os va a molar.



Los Shellder hacen de reboteadores. Están los 150 primeros Pokémon.



Cambiar de escenario es esencial para conseguir los Pokémon más rarillos.



Cada Diglett de este subjuego de bonus vale un milloncejo.

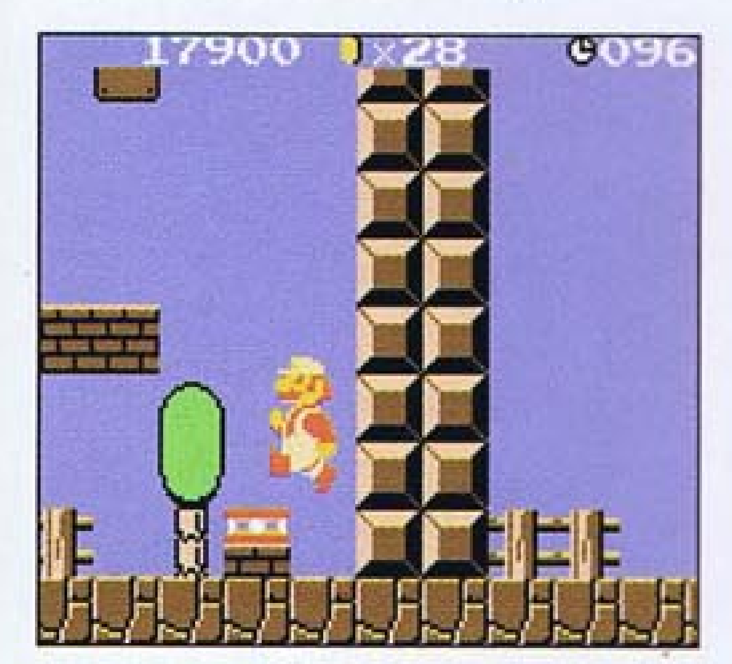
¡¡Mamma mía!!

SUPER MARIO BROS DX

Cuando Nintendo lanzó «Super Mario Bros. DX» lo hizo pensando en toda esa **generación que creció jugando con Mario,** pero también en toda esa "pobre gente" que ¡no conocía el juego! La ocasión la pintan calva: en un sólo cartucho tienes toda la adicción del juego, mejorada, coloreada, y con un montón de "extras" que van a revolucionar tu Game Boy.

Conociendo a Mario

Todo el mundo sabe que la primera fase se pasa con los ojos cerrados. Lo que no tantos conocen es la **ajustada curva de dificultad** de las posteriores. Hacia la mitad del juego nos encontraremos luchando contra el reloj entre afinadísimos saltos. Y ahí esta la cosa, que lo puede jugar todo el mundo, pero **sólo los expertos le sacarán todo el jugo.** Y habrá premio para los que perseveren, porque el cartucho viene **cargadito de sorpresas.** Como los tres modos de juego diferentes, entre ellos "Original", que nos permite ir consiguiendo imágenes y "cosillas". Por último, podemos observar cierto aspecto añejo en los gráficos, pero es que es una **conversión directa de la versión NES.** Recomendado para todo el mundo. Sin excepciones.



Los muelles ayudan a saltar más alto al conocido fontanero protagonista.



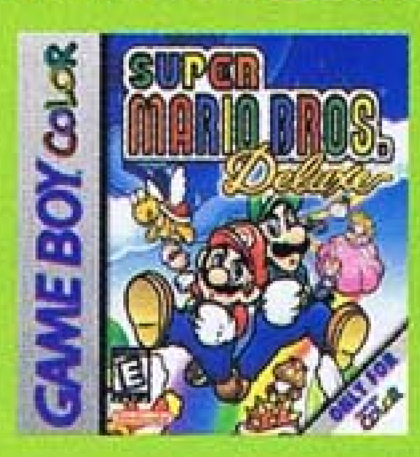
Para descubrir todos los secretos tendrás que buscar palmo a palmo.



Cuidado con las balas, van muy deprisa y siempre pillan desprevenido.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Niveles: **72 FASES**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 JUGADOR**

▲ Es un **clásico** incomparable. **Largo y duro.**

▼ El **aspecto técnico** está bastante desfasado..

TOTAL 94

Si buscas lo mejor, Rare y Donkey Kong

DONKEY KONG COUNTRY

Al ser una **conversión de un clásico de SNES,** todos nos preguntábamos si iba a quedar comestible en una pantalla más pequeña y una consola menos potente. Pues ha quedado hasta paladeable, ya que el resultado es tan bueno como disfrutamos en 16 bits.

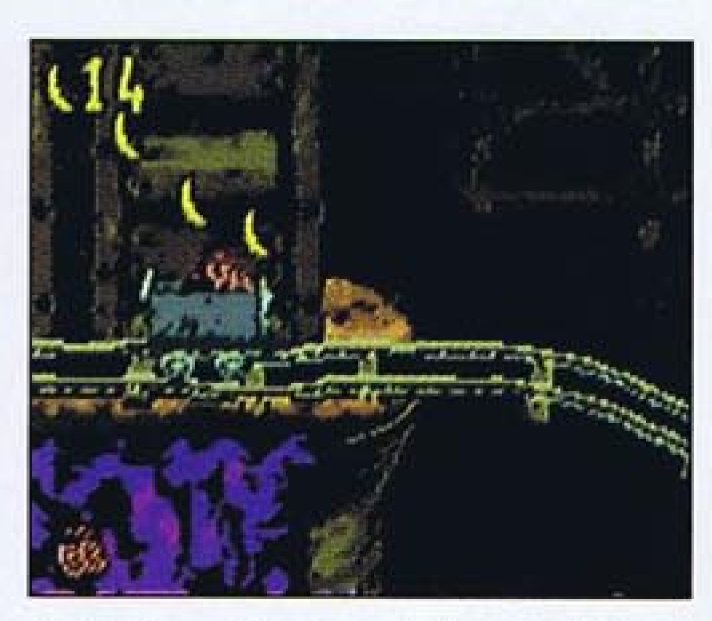
Mi reino por un plátano

Se trata de un **plataformas con acción a raudales** que se desarrolla con un **scroll multidireccional a lo largo de 41 fases,** en los escenarios más variopintos y con montones de secretos, y podemos controlar tanto a Donkey como a Diddy.

Como novedades respecto a la versión de SNES, lo más gordo es que **se ha incluido un nuevo escenario,** pero además hay que destacar que está traducido en **castellano, que incluye un modo de mini-juegos y una opción para imprimir imágenes.** Así que vete preparando un cargamento de pilas, porque el juego es de los que duran, y duran, y duran... Eso sí, o tienes habilidad o la alquilas, pero sin ella...

HACIENDO EL MONO DONDE SEA

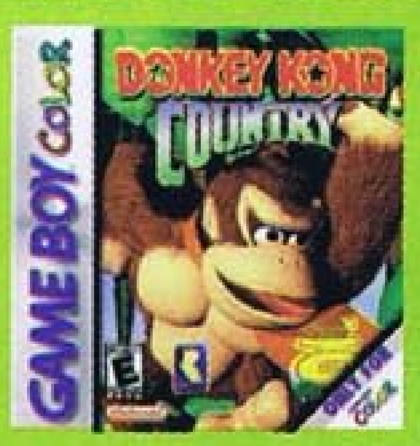
Cada vez que cambiemos de escenario, cambiaremos de situaciones y de retos. Desde cosas tan simples para un mono como trepar por una liana, a moverse en carretilla o saltar sobre buitres. Todo vale.



Je, je. La mítica fase de la carretilla es sinónimo de dolores de cabeza.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO-RARE**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **1-2 JUGADORES**
- **BATERÍA: SÍ**

▲ **Técnica y jugablemente impecable.**

▼ No se nos ocurre nada. Igual es que no hay nada...

TOTAL 94

NINTENDO 64

BANJO & TOOIE

▷NINTENDO ▷AVENTURA
▷RARE ▷RUMBLE, EXPANSION PAK
▷1-4J



Un juegazo se mire por donde se mire. Ayuda al oso Banjo y a sus colegas, el plumífero Tooie y el hechicero Mumbo Jumbo, a rescatar a todos los Jiggys. Dispondrás de ellos dos en conjunto o por separado para recorrer los ocho gigantescos mundos. Transfórmate en lavadora, furgón, dinosaurio o estatua, pero sobre todo, disfruta de las mejores plataformas del momento. Una aventura alucinante, tanto por su entorno 3D, como en lo que se refiere a la jugabilidad .

PUNTUACIÓN 97

EXCITEBIKE 64

▷NINTENDO ▷MOTOS
▷LEFT FIELD
▷1-4J



El mejor juego de motocross que hemos visto. Rápido, emocionante, con muchos tipos de competición y visualmente excitante.

PUNTUACIÓN 95

MARIO PARTY 3

▷NINTENDO ▷TABLERO
▷HUDSON ▷RUMBLE PAK
▷1-4J

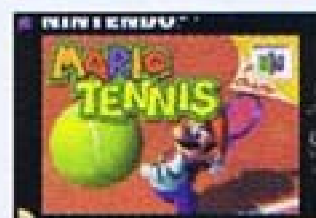


Fiesta total y absoluta es lo que te espera en esta tercera entrega del cartucho multijugador más divertido para N64. Además de 70 nuevos minijuegos (ahí queda eso) se unen al jolgorio Daisy y Waluigi, dos nuevos personajes con los que competir. Por lo demás, casi nada, nuevos y originales modos de juego, como el Duelo exclusivo para dos jugadores o el notablemente mejorado modo para un jugador, tableros con más sorpresas que nunca y un ambiente de puro despiporre.

PUNTUACIÓN 93

MARIO TENNIS

▷NINTENDO ▷TENIS
▷CAMELOT
▷1-4J

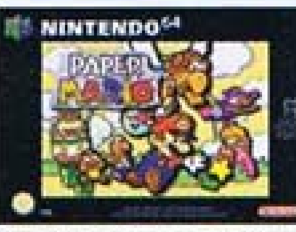


Diversión asegurada con el mejor juego de tenis. Compite en sus torneos y gana nuevos jugadores, o reta a tus tres mejores amigos.

PUNTUACIÓN 93

PAPER MARIO

▷NINTENDO ▷RPG
▷INTELLIGENT SYSTEMS
▷1J



Rol del mejor para la última aventura de Mario y sus compinches. Duración asegurada en un entorno gráfico realmente diferente.

PUNTUACIÓN 96

PERFECT DARK

▷NINTENDO ▷ACCIÓN
▷RARE ▷RUMBLE, EXPANSION
▷1-4J

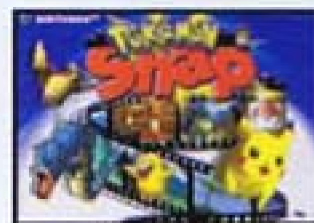


Lo de esta chica es increíble. Llegó y nos enseñó lo que era el espionaje, la acción y la culminación técnica en N64, en un sólo cartucho. La aventura de Joanna Dark es lo mejor que puedes encontrar en juegos de acción. Sus 21 fases no dejan tiempo ni para pestañear, pero también tendrás que utilizar la cabeza para superar las comprometidas situaciones en las que le dé por meterse a nuestra espía. Y, si no tienes suficiente, entrena en la galería de tiro o reta a tus amigos a un deathmatch.

PUNTUACIÓN 98

POKéMON SNAP

▷NINTENDO ▷SAFARI
▷HAL LABORATORY
▷1J



Captura a 151 Pokémon en un divertido safari fotográfico. Provoca diferentes efectos lanzando ítems y apunta bien para ganar puntos.

PUNTUACIÓN 94

POKéMON STADIUM

▷NINTENDO ▷COMBATE
▷HAL LABORATORY
▷1-4J, TRANSFER



El primer Pokémon Stadium es el juego perfecto para iniciarte en los combates más espectaculares. Además, llévate un Transfer.

PUNTUACIÓN 93

POKéMON STADIUM 2

▷NINTENDO ▷COMBATE RPG
▷HAL LABORATORY ▷TRANSFER PAK
▷1-4J



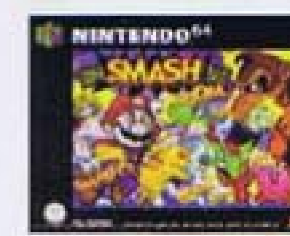
La llegada de este juego nos hace augurar unos éxitos de ventas bestiales (sí, sí, incluso mayores que los que batió la anterior entrega). Imagínate que alguien es capaz de coger la edición anterior, mejorarla técnicamente (que ya es difícil), incluir nuevos modos y minijuegos (eso es más complicado aún), una mejor gestión del transfer, todos los nuevos Pokémon de las ediciones Oro y Plata y… ¡partidas con cuatro jugadores simultáneos!. Ya puedes dejar de imaginar, está delante de ti.

PUNTUACIÓN 92

Nintendo España dispone del mejor catálogo de juegos para N64

SUPER SMASH BROS

▷NINTENDO ▷LUCHA
▷NINTENDO
▷1-4J

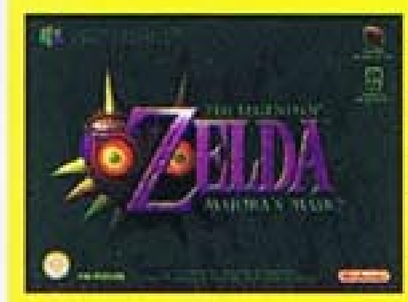


La lucha es otra cosa cuando Nintendo entra en juego. Aquí participan los héroes más populares y se zurran siguiendo otro esquema.

PUNTUACIÓN 91

ZELDA: MAJORA'S MASK

▷NINTENDO ▷RPG
▷NINTENDO ▷RUMBLE PAK
▷1J



La última entrega de Zelda no tiene desperdicio. Tienes 72 horas para evitar que la luna caiga sobre la Tierra, causando una catástrofe. Claro, que la cosa cambia cuando puedes moverte por el tiempo como Pedro por su casa. El revolucionario sistema de juego de «Zelda: Majora's Mask» te obligará a cambiar el curso de los acontecimientos una y otra vez, mientras recorres el mundo de Términa visitando pueblos como los Goron o los Zora. Novedades a mansalva para un juego épico.

PUNTUACIÓN 96

CONSOLAS



GAME BOY COLOR *Un clásico que no necesita presentaciones. Se ha revalorizado con el lanzamiento de grandes juegos, como Zelda.*



GAMEBOY ADVANCE *Disponible en cuatro colores diferentes, es sin duda la consola portátil más revolucionaria.*



NINTENDO 64 *Si aún no la tienes, hay dos apetecibles modelos a la venta: este Mario Pak y la Pikachu Nintendo 64.*

GB ADVANCE

F-ZERO

▷NINTENDO
▷VELOCIDAD
▷1-4J (1 cartucho)



Su sensación de velocidad sorprende a todo el mundo. Sus naves pre-renderizadas, su banda sonora, la tremenda jugabilidad, aún más.

PUNTUACIÓN 93

KURUKURU KURURIN

▷NINTENDO
▷PUZZLE-HABILIDAD
▷1-4J (1 cartucho)



Una sorpresa de jugabilidad. La mecánica es simple, conducir un stick por un laberinto evitando que toque las paredes, pero engancha a la primera.

PUNTUACIÓN 88

MARIO KART ADVANCE

▷NINTENDO
▷CARRERAS
▷1-4J (1 cartucho)

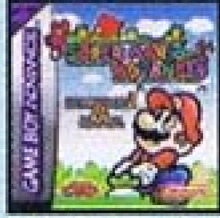


Esta carrera (¿carrera?, mejor la definiríamos como carrerón) ofrece un perfecto equilibrio entre calidad técnica y jugabilidad. Lo último de Mario para Game Boy Advance no sólo explota el hardware de la máquina (sofisticadísimo, como ya sabéis), sino que además te pega los mandos a las manitas y ya no los puedes soltar (una suerte de Super Glue, figurado, en cartucho). Para redondear, el modo multijugador es impresionante, y como puedes leer, sólo necesita un cartucho. Además, el precio es para tirar cohetes. Anímate, no esperes más.

PUNTUACIÓN 96

SUPER MARIO ADVANCE

▷NINTENDO
▷PLATAFORMAS
▷1-4J (1 cartucho)

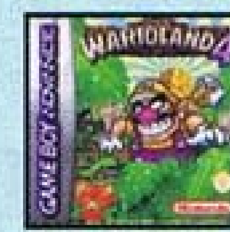


Un fantástico "dos en uno" como sólo Nintendo y Mario saben hacer. Con «Mario Bros. 2» perfectamente actualizado, y «Mario Bros.» para 4 jugadores.

PUNTUACIÓN 94

WARIO LAND 4

▷NINTENDO
▷PLATAFORMAS
▷1J



La saga Warioland se estrena en Advance con un titulazo, capaz de plantar cara a nuestro Mario de siempre. El "rollo" malote de Wario os atrapará.

PUNTUACIÓN 92

ACCESORIOS



El **Cable Link** *permite jugar partidas con tus amigos.*



Si las pilas no te "duran", anímate a conectar esta ***batería*** *a tu Advance.*

ESTA GUÍA DE COMPRAS ESTÁ ELABORADA CON PRODUCTOS DE NINTENDO ESPAÑA

DONKEY KONG COUNTRY

▷NINTENDO ▷PLATAFORMAS
▷RARE ▷SÓLO GAME BOY COLOR
▷1-2J, Infrarrojos



Plataformas de altísimo nivel, tanto en sus increíbles gráficos renderizados, pocas veces vistos en GBC (las gracias se las dais a la gente de Rare), como en su divertido desarrollo. «Donkey Kong Country» es un juegazo largo, pero que no deja tiempo para la relajación, puesto que sus 41 fases, plagadas de peligros y enemigos, no son ningún paseo. Aunque, si de paseos se trata, puedes montarte en la temida vagoneta o en otros colegas selváticos. De lo mejor que puedes encontrar para tu Game Boy Color.

PUNTUACIÓN 97

POKéMON ORO Y PLATA

▷NINTENDO ▷RPG
▷NINTENDO ▷COMPATIBLE GB
▷1-2J, Infrarrojos, Printer





Los dos títulos de moda te ofrecen el enorme mundo de Johto donde atrapar a 99 de los nuevos Pokémon. Novedades tan conocidas ya por todos como la nueva Pokédex, la guardería para criar tus bichillos, el avance en tiempo real, con la entrada en escena de Pokémon nocturnos o diurnos, y mucho más. Y, si has tenido suerte en el camión Celebi, disfruta de las habilidades de este monstruo.

PUNTUACIÓN 98

POKéMON CRISTAL

▷NINTENDO ▷RPG
▷NINTENDO ▷SÓLO GAME BOY COLOR
▷1-2J, Infrarrojos, Printer



Ultimísima versión Cristal con un kilo de novedades: exclusivamente para esta edición tienes la completamente nueva Torre de batalla, animaciones de tus Pokémon antes de cada combate, ataques exclusivos de esta edición, posibilidad de escoger entre entrenador o entrenadora, zonas remodeladas de Oro y Plata, programa de radio con su locutora Buena, 21 nuevos adversarios, MÁS, MEJOR... el nuevo «Pokémon Cristal» es realmente imprescindible. Aunque tengas los demás, ¡hazte con el último!.

PUNTUACIÓN 98

SUPER MARIO BROS DX

▷NINTENDO ▷PLATAFORMAS
▷NINTENDO ▷SÓLO GAME BOY COLOR
▷1-2J



Mario, en su salsa, demuestra qué es jugabilidad, dificultad y duración, aportando además un montón de novedades al juego original de NES, como sus buscadísimos Lost Levels, únicamente para expertos. Además encontrarás originales opciones en el menú principal, carreras contra Boo, búsqueda de huevos para Yoshi, opción de jugar a dobles con el cable link, controlando a Luigi, imágenes imprimibles en tu Printer para los mejores jugadores... Un "lujo" de cartucho que deja claro quién lleva el mostacho en esto de las plataformas.

PUNTUACIÓN 94

DONKEY KONG LAND 2 CLASSIC

▷NINTENDO ▷PLATAFORMAS
▷NINTENDO ▷COMPATIBLE GB
▷1J



En esta ocasión son los pequeños Diddy y Dixie los protagonistas. Rescata a Donkey a través de sus cuarenta y seis fases repartidas por siete enormes mundos mientras "barrileas", saltas y repartes galletas con las volteretas de Diddy o la coleta de Dixie. Como siempre, contarás con la inestimable ayuda de tus amiguillos selváticos como Clapper, la foca, o Squitter, la araña, además de los ya conocidos como el rinoceronte Rambi. Y no olvides visitar a la abuela Wrinkly para salvar la partida.Un plataformas antiguo pero muy resultón.

PUNTUACIÓN 90

POKéMON PINBALL



▷NINTENDO ▷PINBALL
▷COMPATIBLE GB
▷1J

Jugabilidad y duración aseguradas en un Pinball que engancha con sus dos mesas como pocos cartuchos. Trae el Rumble incorporado de serie.

PUNTUACIÓN 95

«Orade of Ages y Seasons» es el primer Zelda en castellano de GB

POKéMON AMARILLO

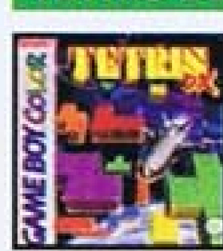
▷NINTENDO ▷RPG
▷NINTENDO ▷COMPATIBLE GB
▷1-2J



La versión propiedad de Pikachu, que supuso una auténtica explosión de ventas, tiene todo lo que quieras de las ediciones Rojo y Azul y además algunos cambios. Por ejemplo, el argumento sigue el de la serie de TV, la habilidad Surf viene con animación graciosilla de regalo (augurio del descubrimiento de un nuevo minijuego que sólo podrás conseguir interactuando con tu Transfer en el primer Pokémon Stadium), la interacción con Pikachu y sus caretos es constante, y tienes la incomparable compañía del Pokémon más majo de todos.

PUNTUACIÓN 91

TETRIS DELUXE

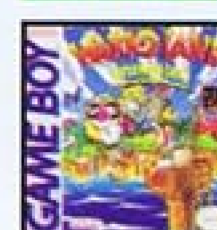


▷NINTENDO ▷TETRIS
▷COMPATIBLE GB
▷1-2J

Nuevos modos de juego y montones de colores para un Tetris que perdurará por siglos como el juego más popular de todos los tiempos.

PUNTUACIÓN 92

WARIO LAND-SML 3



▷NINTENDO ▷PLATAFORMAS
▷COMPATIBLE GB
▷1J

La primera aparición de Wario se dió en este juego. Ya entonces se transformaba y adquiría nuevas habilidades a través de varios cascos.

PUNTUACIÓN 90

GAME & WATCH GALLERY 3



▷NINTENDO ▷ARCADE
▷COMPATIBLE GB
▷1J

¿Recuerdas las maquinitas de antaño, ésas de jueguecitos simples pero que te enganchaban sin piedad? Pues aquí tienes cinco en el mismo cartucho.

PUNTUACIÓN 91

POKéMON ROJO Y AZUL

▷NINTENDO ▷RPG
▷NINTENDO ▷COMPATIBLE GB
▷1-2J





Existieron tiempos en los que llegaban rumores de un juego que trataba de bichinos un poco raros, que se peleaban por turnos y... llegaron ellos. Rojo y Azul, con su Rol divertido y el carisma de sus protagonistas, nos dejaron claro lo que el fenómeno Pokémon podía dar de sí. Los clásicos merecen un respeto, y más si se trata de los primeros títulos Pokémon para portátil.

PUNTUACIÓN 90

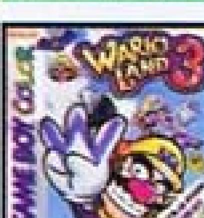
SUPER MARIO LAND CLASSIC

▷NINTENDO ▷PLATAFORMAS
▷COMPATIBLE GB
▷1J

Para variar, rescata a Daisy de las garras de Tatanga. Así es el primer Mario para GB. Por cierto,a éste sí que habrás jugado alguna vez ¿no?

PUNTUACIÓN 93

WARIO LAND 3

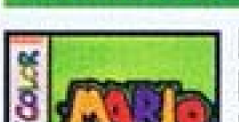


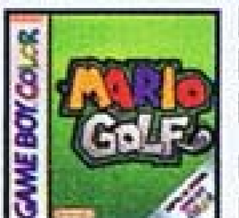
▷NINTENDO ▷PLATAFORMAS
▷SÓLO GAME BOY COLOR
▷1J

El inmortal y maestro de la transformación, Wario, nos ofrece en su última entrega un plataformas original y difícil. Aire fresco en tu GBC.

PUNTUACIÓN 94

MARIO GOLF





▷NINTENDO ▷GOLF
▷SÓLO GAME BOY COLOR
▷1J

Un golf asequible para todos los públicos, divertido y a la vez profesional, que te mantendrá pegado a la pantalla de tu Game Boy.

PUNTUACIÓN 93

SUPER MARIO LAND 2 CLASSIC



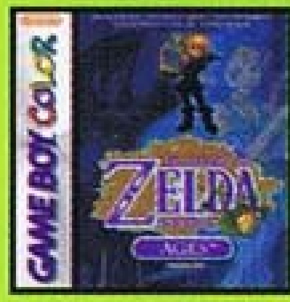
▷NINTENDO ▷PLATAFORMAS
▷COMPATIBLE GB
▷1J

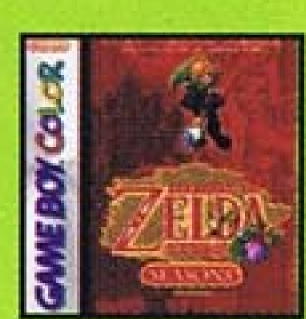
Si tienes una GB y no has jugado a esto, no tienes perdón de Jimmy. Redescubre con este juego unas plataformas clásicas e inigualables.

PUNTUACIÓN 95

ZELDA: ORACLE OF AGES/SEASONS

▷NINTENDO ▷RPG
▷CAPCOM ▷SÓLO GAME BOY COLOR
▷1J, Password, Cable Link

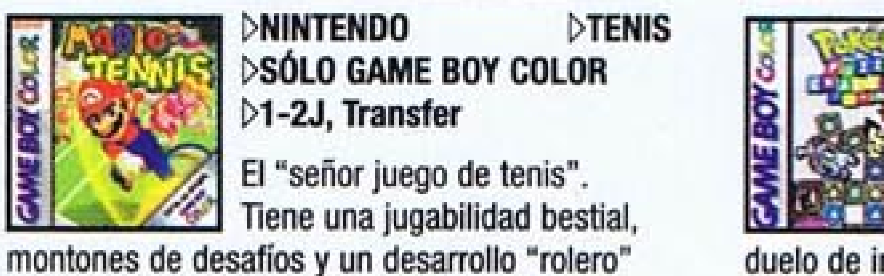




Las nuevas entregas de Zelda son lo que todos los aventureros de GBC esperaban. Muévete por este mundo a estrenar, disfrutando de puzzles más enrevesados, una trama apasionante, diferente para cada uno de los cartuchos, montones de anillos, y su mágico estilo. Además, ambas versiones se interrelacionan con un cable Link permitiéndote cambiar secretos, anillos,...

PUNTUACIÓN 99

MARIO TENNIS



▷NINTENDO ▷TENIS
▷SÓLO GAME BOY COLOR
▷1-2J, Transfer

El "señor juego de tenis". Tiene una jugabilidad bestial, montones de desafíos y un desarrollo "rolero" que te va a encantar. Sin rivales en GB.

PUNTUACIÓN 96

POKéMON PUZZLE CHALLENGE

▷NINTENDO ▷PUZZLE
▷SÓLO GAME BOY COLOR
▷1-2J

Pokémon de todas las ediciones te desafían a un duelo de inteligencia y rapidez mental. ¿Hay narices para afrontar un nuevo reto Pokémon?

PUNTUACIÓN 94

«Pokémon Cristal» es la última y mejor edición de Pokémon en GBC



LEGEND OF ZELDA
ORACLE OF AGES Y SEASONS